

8.2.3 Umsetzung Reunionspiele

Reunionspiele

Material: keins
Zeit: 15 Minuten
Formation: alle im Kreis
Gruppengröße: ab 12 Personen

Die Spieler/innen stehen im Kreis zueinander, schließen die Augen und strecken ihre Arme nach vorne. Blind suchen alle einzelnen Teilnehmenden nach Händen, um sich jeweils mit der rechten und linken Hand anzufassen. Wenn alle Hände „vergeben“ sind, dürfen die Spieler/innen die Augen öffnen. Sie sehen sich mit einem riesen Kuddelmuddel (dem Knoten) konfrontiert, den es nun zu lösen gilt.

Die Spieler/innen dürfen die jeweils gefassten Hände niemals loslassen, sondern müssen versuchen, durch über- und untereinander Durchsteigen den Knoten zu lösen. Ziel ist es, am Ende wieder im Kreis zu stehen, wie gesagt, mit Händen angefasst.

Variation (mit langer Kordel): Im Kreis liegt eine Kordel oder ein Seil mit vielen Schlingen und Knoten. Die Teilnehmer/innen strecken ihre Arme nach vorn und fassen das Seil an einer Stelle an, die sie nicht mehr loslassen sollen. Sie bekommen dann die Aufgabe, die Kordel zu entwirren, ohne ihren Griff zu lockern. Sie müssen versuchen, durch über- und untereinander Durchsteigen den Knoten zu lösen.

GORDISCHER KNOTEN

Material: pro Teilnehmer/in ein Stuhl (Musik evtl.)
Zeit: 10–15 Minuten
Formation: alle einzeln
Gruppengröße: ab 10 Personen

Die Spielleitung lässt Musik laufen oder erzählt eine Geschichte vom großem Regen, der alles überschwemmt. Sobald die Musik (die Geschichte) aufhört, müssen sich alle Spieler/innen so schnell wie möglich auf einen der im Raum verteilten Stühle stellen.

Wenn die Musik (die Geschichte) wieder beginnt, entfernt die Spielleitung einen Stuhl. Wer beim nächsten Stopp keinen Stuhl mehr bekommt, muss sich einen Stuhl mit einem/r Mitspieler/in teilen. Nach dem nächsten Stopp sind schon zwei Stühle zu wenig da usw., bis im Idealfall alle Spieler/innen auf einem einzigen Stuhl versammelt sind. Es ist offensichtlich, dass man das Spiel nicht mit billigen Gartenstühlen spielen kann und auch nicht mit 40 Spieler/innen (oder doch?).

Anstelle von Stühlen können auch Bierkästen o. ä. benutzt werden.

LAND UNTER

8.2.3 Umsetzung Reunionspiele

Material: keins
Zeit: 10–15 Minuten
Formation: zunächst 2er-Gruppen, dann 4er, 8er, usw.
Gruppengröße: ab 8 Personen

Bei diesem Spiel kommt es vor allem auf die Kooperation an, und es geht darum, die Gruppe zusammen zu bringen. Es fängt mit Zweierpaaren an und am Ende befinden sich alle in einem Knäuel rangehender, strauchelnder und kichernder Menschen.

Jeweils zwei Teilnehmende hocken Rücken an Rücken auf dem Boden und haken die Arme ein. In dieser Position müssen nun beide versuchen aufzustehen. Mit ein bisschen Übung ist dies nicht allzu schwer.

In der nächsten Runde gehen zwei Paare zusammen und versuchen das Gleiche zu viert, dann zu acht, und so weiter – bis es am Ende alle gemeinsam versuchen.

Damit ein „Massenaufstand“ glückt, müssen sich alle ganz dicht aneinander hocken und versuchen, rasch und genau im selben Moment aufzustehen. Es kann funktionieren – wenn alle aufeinander achten und mitmachen...!

AUFSTAND

Material: Decke (normale Größe für bis zu 15 TN, sonst größer)
Zeit: 5–10 Minuten
Formation: keine
Gruppengröße: ab 12 Personen

Eine Decke wird auf den Boden gelegt und alle Teilnehmenden werden gebeten, sich darauf zu stellen (evtl. vorher Schuhe ausziehen lassen). Die Anweisung lautet daraufhin, dass nun die Decke umgedreht werden muss, ohne dass jemand mit den Füßen den Boden berührt bzw. die Decke verlässt. Die Teilnehmenden finden gemeinsam einen Weg, diese Aufgabe zu bewältigen. Und sie schaffen es immer!

DAS BLATT WENDEN

Material: Wäscheklammern (3 pro TN)
Zeit: ca. 10 Minuten
Formation: keine
Gruppengröße: ab 12 Personen

Dieses Spiel läuft in zwei Phasen ab:

1. Möglichst viele Klammern anderen wegnehmen und bei sich selbst anheften

Alle Teilnehmenden bekommen drei Wäscheklammern, die sie sich sichtbar an ihrer Kleidung oder an Körperteilen anheften sollen. Aufgabe ist dann, möglichst viele mehr Wäscheklammern zu ergattern und sich diese zusätzl

WÄSCHEKLAMMERSPIEL

8.2.3 Umsetzung Reunionspiele 08

lich anzuheften. Ein wildes Gerenne geht los. Nach ein paar Minuten unterbricht die Spielleitung (zählt ggf., wer am meisten Klammern hat), dann folgt der zweite Schritt.

2. Möglichst viele Klammern bei sich loswerden und anderen anheften

In der 2. Phase geht es darum, möglichst alle Klammern loszuwerden und sie anderen Personen anzuheften.

- Material:** beschriftete Zettel („Affe“ und jeweils ein anderes Tier)
Zeit: 5 Minuten
Formation: Kreis
Gruppengröße: ab 10 Personen

Die Teilnehmenden erhalten von der Spielleitung je einen geknickten Zettel (den sie sich z. B. aus einem Hut ziehen). Auf den Zetteln stehen jeweils zwei Tiernamen. Auf allen Zetteln steht das gleiche Wort „Affe“, das zweite Tier ist bei allen verschieden. Die Teilnehmenden müssen sich die beiden Tiernamen merken und sie für sich behalten (ganz wichtig!).

Dann stellen sich alle Teilnehmenden im Kreis zueinander auf und haken sich mit den Armen jeweils rechts und links unter, so dass sie ihren Nachbarn (sollte er „den Boden unter den Füßen verlieren“) Halt geben können. Die Spielleitung liest nun nacheinander die einzelnen **unterschiedlichen** Tiernamen auf, wobei der Teilnehmende mit dem entsprechenden Namen auf seinem Zettel in die Knie geht bzw. sich fallen oder „sacken“ lässt, dabei allerdings sicher bleibt, weil er von seinen Nachbarn gestützt wird.

Wenn alle individuellen Tiernamen genannt sind, nennt die Spielleitung das Tier „Affe“. Nichts ahnend gehen alle Teilnehmenden auf einmal zu Boden, was in der Regel zu großer Überraschung und Gelächter führt.

Vorsicht: Die Spielleitung sollte unbedingt darauf achten, dass um den Kreis herum keine Stühle, Tische oder sonstige Gegenstände stehen, an denen sich die Teilnehmenden beim „zu Boden gehen“ stoßen könnten.

Variante: Statt „Affe“ kann das „Faultier“ gewählt werden.

- Material:** keins
Zeit: 2–3 Minuten
Formation: Kreis
Gruppengröße: ab 8 Personen

Alle Teilnehmer/innen werden gebeten, sich im Kreis aufzustellen und sich nach rechts zu drehen, so dass jede Person frontal dem Rücken der Vorderfrau oder des Vordermanns zugewandt ist. Wenn alle hintereinander stehen,

TIERNAMEN

SCHULTERKLOPFKREIS

8.2.3 Umsetzung Reunionspiele

werden sie aufgefordert ihrem Vordermann bzw. ihrer Vorderfrau die rechte Hand auf die rechte Schulter zu legen. Die Spielleitung bittet dann alle, in langsamen rhythmischen Bewegungen die rechte Hand nach oben und unten zu bewegen.

Dies ist der Moment für die Spielleitung, allen ein großes Lob für ihr Engagement und ihre Zusammenarbeit auszusprechen: „Ihr seid eine ganz tolle Gruppe / habt toll zusammengearbeitet und ganz viel geschafft ...“ Spätestens jetzt merken alle, dass sie gerade dabei sind, sich gegenseitig auf die Schultern zu klopfen, was in der Regel von großem Gelächter begleitet wird. Das Spiel wirkt mit diesem Überraschungseffekt.

Tipp: Dieses kleine Spiel eignet sich auch gut am Ende einer Veranstaltung bzw. vor dem Abschied von der Gruppe nach einer längeren intensiven Phase der Zusammenarbeit.

- Material:** keins
- Zeit:** 2 Minuten
- Formation:** keine
- Gruppengröße:** ab 12 Personen

DREIMAL UMRUNDEN

Alle Teilnehmer/innen suchen sich (unauffällig) eine Person aus der Gruppe aus, die sie bei Aufforderung dreimal umrunden (während sie selbst sicherlich auch umrundet werden). Ein kreatives Chaos entsteht ...!